

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era saat ini dimana perkembangan teknologi dan juga media komunikasi serta media informasi yang begitu pesat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mendapatkan berbagai informasi. Salah satu bukti dengan semakin luasnya semua orang dapat mengakses media sosial dengan berbagai macam informasi didalamnya. Beragam informasi tertera dan tampil di dalam sosial media yang mana masyarakat juga dapat menambah wawasan dengan adanya kemudahan tersebut di era saat ini. Berbicara mengenai dunia perfilman saat ini, masyarakat sudah lebih mudah mengakses berbagai jenis film, hal ini dikarenakan tersedianya banyak *platform* yang mendukung pemutaran film hanya lewat sebuah *handphone* ataupun televisi. Hal tersebut tentunya sangat menguntungkan bagi para pembuat film dikarenakan banyak pilihan dan cara untuk mendistribusikan karya mereka kepada masyarakat yang lebih luas lagi. Saat ini banyak *genre* film yang dapat dinikmati oleh masyarakat seperti contohnya film dokumenter. Tak hanya untuk tontonan, film dokumenter juga dapat dibuat untuk berbagai tujuan, salah satunya adalah mengubah pandangan masyarakat terhadap sebuah topik, orang atau lingkungan tertentu.

Menurut Effendy film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.

Effendy (2000: 207) mengemukakan bahwa teknik perfilman, baik peralatan maupun pengaturannya telah berhasil menampilkan gambar – gambar yang semakin mendekati kenyataan. Dalam suasana gelap dalam bioskop, penonton menyaksikan suatu cerita yang seolah – olah benar – benar terjadi di hadapannya.

Pada era serba digital ini, para pengusaha UMKM sangat diuntungkan, dikarenakan proses distribusi barang yang dijual dan juga promosi barang sangat

mudah dengan adanya berbagai *platform* jual beli dan promosi branding, hanya saja bagaimana cara untuk mengatur dan menarik para calon pembeli agar tertarik untuk membeli barang tersebut.

Promosi *branding* tidak hanya dilakukan lewat poster – poster ataupun banner – banner yang dipasang di baliho – baliho di pinggir jalan dan berbentuk gambar atau foto, promosi *branding* juga dapat dilakukan dengan menggunakan media interaktif seperti lewat sebuah video yang disusun sedemikian rupa untuk menjadi daya tarik.

Menurut Prasetyo dan Febriani *Branding* memegang peran penting dalam kehidupan masyarakat. *Branding* merupakan aktivitas berkomunikasi yang dilakukan oleh perusahaan (yang memiliki produk), organisasi, individual, atau siapapun itu yang bertujuan untuk mendapatkan respon dan citra baik dari *stakeholdermen*, atau rekan bisnis lainnya. Perekonomian di Indonesia merupakan salah satu bidang yang membutuhkan *branding*, salah satunya adalah usaha UMKM. Penulis memilih objek penelitian tentang kesenian wayang kulit yang bernama “Waton Pak” dikarenakan penulis ingin mengulik tentang kesenian wayang kulit di perusahaan UMKM Waton Pak.

Waton Pak merupakan perusahaan milik perorangan yang dimiliki oleh seorang pemuda lulusan S1 Pendidikan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bernama Christanto Raharjo yang berlokasi di daerah Bodowaluh, Pundong, Srihardono, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Yang mana perusahaan tersebut bergerak pada industri kesenian tradisional wayang kulit yang diberi nama Waton Pak. Waton pak merupakan singkatan dari Wayang Karton dan Perpak.

Dalam proses pembuatan film dokumenter peran seorang videografer sangatlah penting, dikarenakan videografer menangkap gambar yang nantinya akan dijadikan film dengan menyatukan potongan – potongan gambar menjadi satu. Tugas dan wewenang seorang videografer adalah menangkap gambar sesuai dengan yang telah direncanakan di dalam *storyboard*.

Videografer merupakan sebuah peran yang dilakukan seseorang untuk mengambil suatu konten audio visual berdasarkan teknik – teknik yang telah dipelajari dan memenuhi syarat untuk menjadi seorang videografer. Seorang videografer dituntut untuk selalu fokus mengambil segala momen yang terjadi apakah momen tersebut direncanakan ataupun tidak direncanakan. Seorang videografer juga tidak hanya wajib menguasai kamera yang dipegangnya, tetapi juga seorang videografer diharuskan menguasai segala peralatan yang digunakan waktu berada di lapangan saat proses produksi berlangsung.

1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka fokus permasalahan yang diangkat oleh penulis adalah peran kameramen dalam produksi film dokumenter UMKM wayang kulit Waton Pak sebagai media informasi yang berjudul Ma-Hyang. Sehingga rumusan masalah dari penelitian ini yaitu, bagaimana peran kameramen dalam produksi film dokumenter Ma-Hyang?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Pembuatan Konten

Karya ini dibuat untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana strata satu (S1) penulis sendiri dan juga sebagai sarana untuk merealisasikan pesan yang ingin disampaikan kedalam bentuk film dokumenter.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis pada penelitian ini berupa harapan pengembangan ilmu, khususnya dalam bidang sinematografi dan jurnalistik tentang bagaimana peran kameramen dalam membuat sebuah film dokumenter dengan balutan jurnalistik di dalamnya sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Sedangkan manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan bisa menjadi landasan maupun acuan tentang peran kameramen dalam proses pembuatan film dokumenter dengan balutan jurnalistik di dalamnya.

